



IRIM - Institut za razvoj  
i inovativnost mladih

micro:bit u nastavi

## If then naredba

RAZREDNA NASTAVA



INFORMATIKA

## ○ If then naredba

Kao uvodnu aktivnost za učenje naredbe if then možete s učenicima odigrati micro:bit igricu kako je opisano u lekciji [Uvodna aktivnost za if then naredbu](#).

Nakon uvodne aktivnosti, s učenicima izradite dva primjera programa korištenja **if then** naredbe.

Ovu lekciju možete pronaći na edukacijskom portalu Izradi! na poveznici:

<https://bit.ly/if-then-naredba-rn>.

## ○ Korištenje s učenicima

<b>Predmet</b>	Informatika
<b>Razred</b>	3., osnovna škola
<b>Odgojno-obrazovni ishodi</b>	<b>B. 3. 1.</b> stvara program korištenjem vizualnog okruženja u kojem se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje

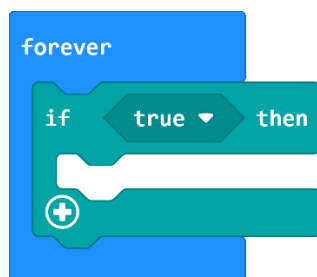
## ○ Primjer 1

Izradite program s **if then** naredbom. Ako se pritisne tipkalo A, onda se na zaslonu micro:bita prikaže smješko koji jednom namigne.

Program se izrađuje u MakeCode editoru, <https://makecode.microbit.org/>.

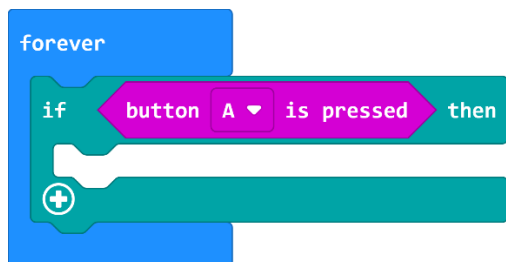
### 1. korak

U **forever** blok dodajte **if then** naredbu iz kategorije **Logic**.



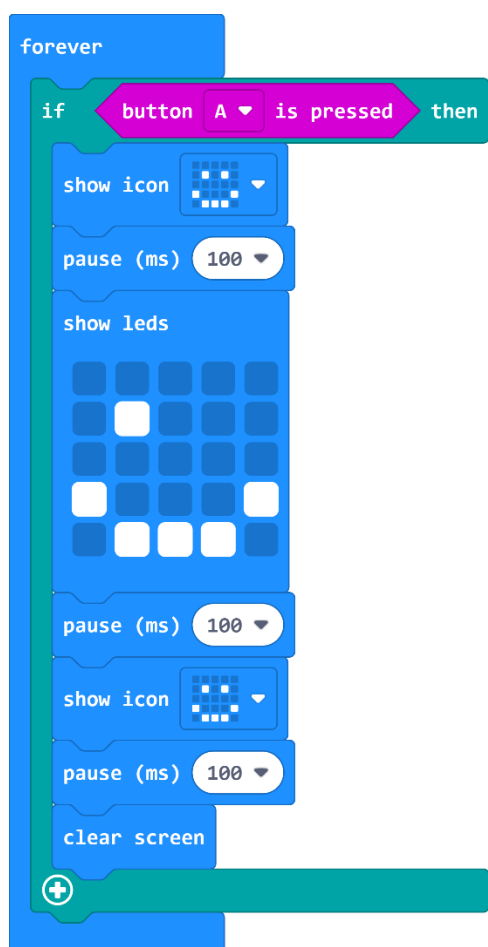
### 2. korak

Sada je potrebno postaviti uvjet **if then** naredbe. Uvjet je pritisak na tipkalo A, pa je iz **Input** kategorije potrebno uzeti naredbu **button A is pressed** i smjestiti je u polje **true** bloka **if then**.



### 3. korak

Nakon što je definiran **if** dio naredbe, potrebno je definirati **then** dio. Ako je pritisnuto tipkalo A, na zaslonu micro:bita se mora prikazati sličica smješka koji namiguje. Naredbama za prikaz sličica, pauzu i brisanje zaslona, kreirajte **then** dio.



## ○ Primjer 2

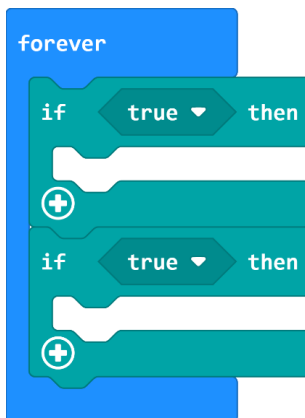
Izradite program s **if then** naredbama: Micro:bit je uređaj koji mora “donijeti odluku” što će učiniti kada netko na njemu pritisne tipkalo A ili tipkalo B.

Ako se pritisne tipkalo A, onda se na zaslonu micro:bita prikaže ikona po želji.

Ako se pritisne tipkalo B, onda se izbriše prikaz na zaslonu.

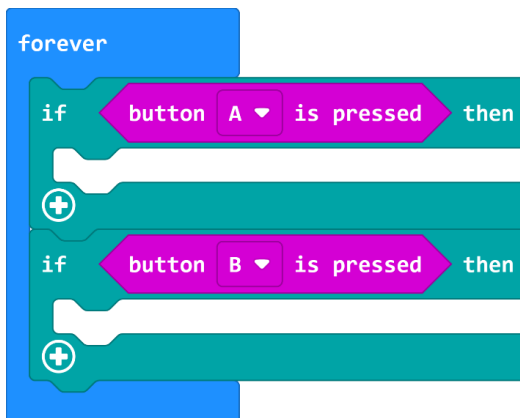
### 1. korak

U **forever** petlju dodajte dvije **if then** naredbe, jednu ispod druge.



### 2. korak

U obje **if then** naredbe, kao uvjet treba staviti naredbu **button A is pressed**. Pritiskom na polje A unutar druge **button A is pressed** naredbe, otvara se padajući izbornik. U izborniku odaberite tipku B. Sada su definirana oba **if** bloka, jedan ako je pritisnuta tipka A, drugi ako je pritisnuta tipka B.



### 3. korak

U **then** dio prvog **if then** bloka treba staviti naredbu za prikaz sličice, a u drugi **if then** blok naredbu za brisanje zaslona.

